

UX Design et ergonomie des sites Web



Description de la formation

L'UX est au cœur de la conception de produits et services digitaux. En mettant l'utilisateur au centre de la démarche.

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de mettre en œuvre les principes clés d'ergonomie et d'UX Design (Expérience Utilisateur) dans la conception ou l'amélioration d'un site web, afin d'en optimiser la navigation et la performance.

Objectifs pédagogiques

- › Comprendre le vocabulaire et les concepts clés de l'ergonomie et de l'UX design.
- › Évaluer un site web dans une démarche centrée utilisateur.
- › Appréhender les normes et techniques existantes pour améliorer la qualité des interfaces.
- › Modéliser les utilisateurs et les tâches liées à une application Web pour adapter son IHM.
- › Mettre en œuvre une démarche d'amélioration continue face aux évolutions techniques, sociétales et réglementaires.

Prérequis

- › Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique et d'Internet.

Modalités pédagogiques

- › **Modalité** : Formation réalisée en présentiel ou en distanciel selon la formule retenue.
- › **Méthode** : La formation se déroule entre 20% de théorie et 80% de pratique. La formation se déroule comme un design sprint pour mettre les participants en situation. Tout au long de la formation, le formateur partage des points théoriques, lance des discussions et échanges entre les stagiaires et propose des jeux / des mises en pratique et des outils en liens avec le contenu. Le format est adaptable en fonction du niveau des participants.
- › **Support de formation** : Le support de formation utilisé par le formateur est remis au stagiaire à l'issue de la formation.

Modalités techniques

- › En format présentiel, le formateur dispose d'une présentation (support de formation), d'un vidéoprojecteur (ou TV), de tableaux blancs et de jeux / d'outils pédagogiques.
- › En format présentiel, le stagiaire a besoin d'un ordinateur pouvant être connecté à internet.
- › En format distanciel, le formateur dispose d'une présentation (support de formation), d'une plateforme de visioconférence et d'outils collaboratifs numériques.
- › En format distanciel, le stagiaire a besoin d'avoir une bonne connexion internet et d'un ordinateur équipé d'une webcam et d'un micro.

Code

UXD010

Durée

3 jours (21 heures)

Nombre de participants

Entre 4 (minimum) et 12 (maximum) participants.

Profil des stagiaires

Webmasters, Webdesigners, Chefs de projets Digitaux, Graphistes, Concepteurs de sites Web, ...

Sanction de la formation

Attestation de fin de formation.

Accessibilité

Accessible pour les personnes en situation de handicap et aménagement possible en fonction du type de handicap (prévenir avant le début de la formation).

Modalités et délais d'accès

10 jours minimum avant la formation pour une demande de prise en charge.

Modalités de suivi et d'évaluation

- › Evaluation préalable.
- › Autoévaluation des acquis au cours des exercices et mises en pratiques au cours de la formation.
- › Evaluation de fin de formation sous forme de test (QCM) afin de valider l'acquisition des compétences et des connaissances.
- › Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de formation.
- › Feuille d'émargement signée par le(s) stagiaire(s) et le formateur, par demi-journée de formation.
- › Attestation de fin de formation.
- › Evaluation de suivi à froid (+ 1 mois).

Intervenant

Cécile est Product Manager et formatrice. **Spécialiste de l'UX design**, elle accompagne Startups, PME et grands comptes dans le développement de leurs services digitaux.

Tarifs

- › Interentreprises : 974,40 € HT
- › Intra-entreprise : sur demande

Contenu de la formation

JOUR 01

INTRODUCTION AU DESIGN SPRINT

- › Présentation de la méthodologie « apprendre en faisant »
- › Découverte des différentes étapes d'un *Design Sprint*
- › Choix des sujets sur lesquels les participants vont travailler pendant 3 jours

PHASE 1 : COMPRENDRE

- › Définition du problème, définition du Persona et des parties prenantes
- › Recherches utilisateur (Empathie Map) et mise en commun des résultats

PHASE 2 : DIVERGER

- › Tour d'horizon des solutions existantes sur le marché
- › Création de la proposition de valeur / différenciation
- › Esquisse de solution
- › Choix d'un projet

JOUR 02

DAILY MEETING

- › Feedback sur la journée précédente
- › Découverte des prochaines étapes

PHASE 3 : DÉCIDER

- › Présentations rapides des solutions imaginées la veille
- › Vote de la solution à prototyper

PHASE 4 : PROTOTYPER

- › Création d'un prototype papier et premiers tests
- › Création d'une maquette basse fidélité, tests utilisateur
- › Création d'un prototype haute-fidélité

JOUR 03

DAILY MEETING

- › Feedback sur la journée précédente
- › Découverte des prochaines étapes

PHASE 5 : TESTER

- › Tests auprès de 5 utilisateurs
- › Mise en forme des feedback et proposition d'une nouvelle itération

LEÇONS APPRISSES

- › Les bonnes pratiques d'UX design
- › Audit d'UX design
- › UX design et référencement : Core Web Vitals de Google
- › L'UX design au cœur de la proposition de valeur